DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

SQF-MTM

磁界少年
メット・マグ

soft office
THINKING RABBIT
DOG

このたびはDOG・ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト「磁界少年メット・マグ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このソフトをお楽しみいただく前に、本マニュアルを御一読願えれば、ソフトの面白みも倍増することと、確信いたしております。

もくじ

ゲームストーリー……4p
ディスク起動&コントローラ……6p
スタートさせる前に……8p
キャラクタ&アイテム解説……11p
ボーナスステージ……20p
テクニック集(基本・ワナ・応用・高等)…21p
絶対守ってほしいこと……32p
ゲーム進行のポイント……34p
基本ステージ攻略(フクロとじ)……35p

磁界少年

メット・マグ

ファミコンで遊んでいて、電磁界に迷いこんだマグ君。そのあとを追って、また電磁界に迷いこんだメグちゃん。さあ、2人はこの迷路を抜けられるか…？

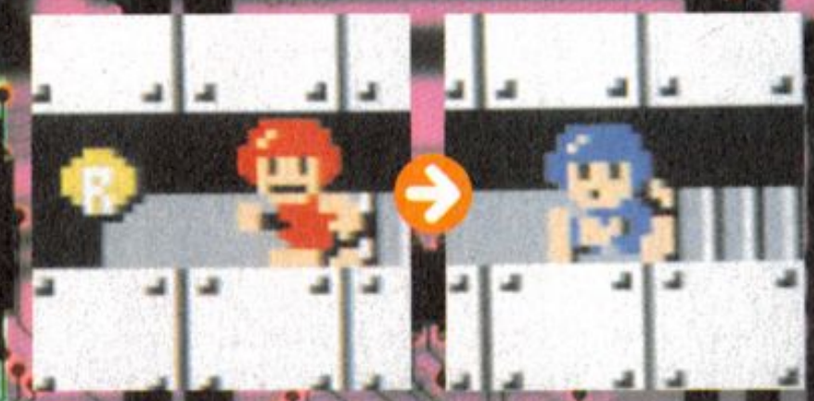
STORY
ストーリー

マグ君とメグちゃん、全部で100ステージもある電磁界ワールドを、頭脳と運動神経を駆使して切りぬけよう！

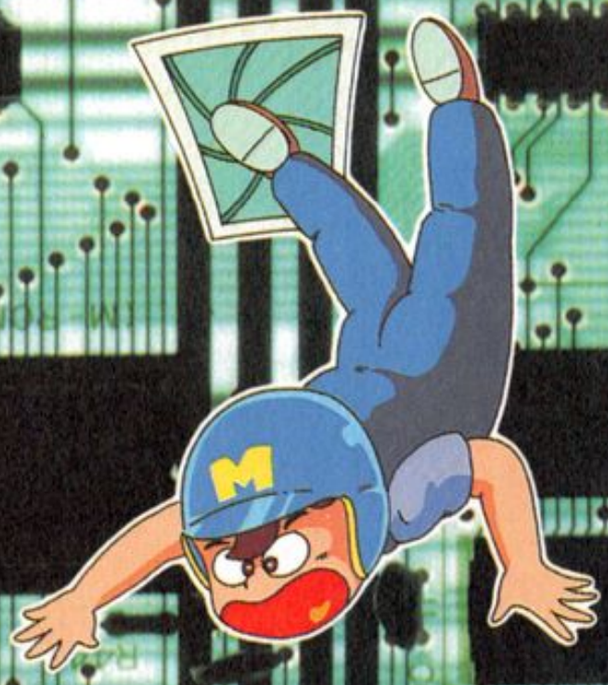
電磁界に迷いこんだ少年、少女！

ファミコン大好き少年のマグ君は、学校から帰るとすぐ、ファミコンのスイッチを入れ、モニターの前に座った。するとどうだろう！　マグ君の体は磁気化され、ファミコン内部の電磁界に取りこまれてしまったのだ。

電磁界には多くの磁力が存在し、つりあっていたが、マグ君が迷いこんだためにバランスがくずれてしまったらしい。自然の法則によって、電磁界には元に戻ろうと



取ったマグチップの極性により、マグ君、メグちゃんの極性も変わってしまう。電磁界の磁力のワナをかいくぐり、無事、脱出することができるだろうか？



する力が働き、マグ君の行手を阻もうとする。そんなマグ君を助けようと、自ら電磁界に入りこんできたのが、マグ君のガールフレンドのメグちゃん。

2人は、電磁界の各ステージにあるマグチップをすべて集めなければならない。そうしないと、各ステージの出口が開かない。それなのに、N極、S極、R(反転)の3種類のマグチップを取ることにマグ、メグ自身の極性が変化するので大弱り。頭を使って危機をぬけだそう！

SET UP

ゲームを始める用意をしよう

電磁界ワールドが入っているディスクカード。
注意して、正しくセットしないと、
キミも迷いこんじゃうゾ！

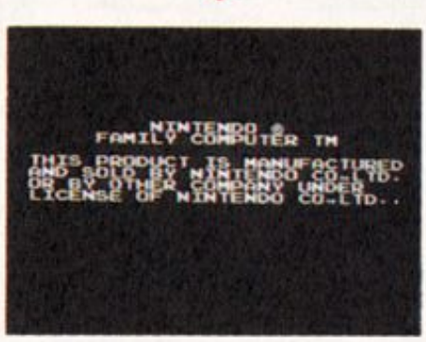
ディスクシステムの起動のし方

ファミコン本体とRAMアダプタ、
ディスクシステムを正しく接続する。

本体のPOWERをON！　おなじみマリオとルイージの追っかけっこの画面になるね。よし、ディスクカードをセットだ。SIDE A を上にするのを忘れちゃあいけない！　OK？

●この画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめよう

●ディスクをセットすると、表示がちょっと変わって……



●この文字画面が出てくればOKだ。さあ、はじまるぞ！

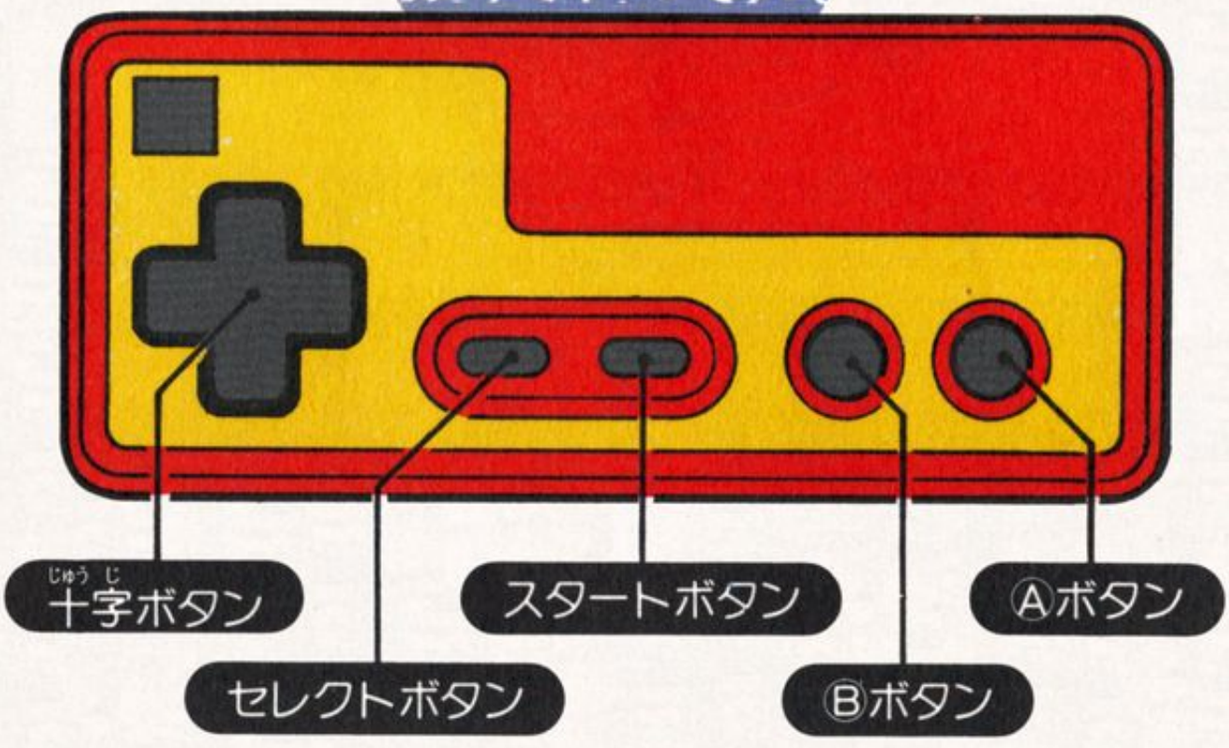
オーケー
OKだ！

●表裏をまちがえた。SIDE Aを上にしてセットし直そう

しっぱい
これは失敗!!

コントローラの使い方

キミの頭脳と反射神経に、マグ君とメグちゃんの命がかかっている！　コントローラの使い方をよ〜く覚えて、早く２人を家に戻してあげよう。



Ⓐボタン　ジャンプボタン。押しっぱなしにすると、マグ君やメグちゃんは連続ジャンプする。名前を登録するときの文字の打ちこみも、このボタンで。

Ⓑボタン　名前を登録するとき、まちがえて文字を打ちこんでしまった場合に使用する。一度押すと、１文字削除される。

スタートボタン　ゲームスタートと、ゲーム中にポーズをかけるときに使用。

セレクトボタン　十字ボタンの下とこのボタンを押すと、やりなおせる。もちろん１人減る！

十字ボタン　マグ君、メグちゃんを左右に動かす。また、名前の登録など、画面上のカーソルを動かすときに使用。ゲーム中にポーズをかけているとき使うと、画面を左右にスクロールさせて、全体を見渡すこともできる。

プロローグ

PROLOG

ゲームをスタートさせる前に

さあ、ディスクを起動させたら、ソフトをセットしよう。これから電磁界ステージが始まる。

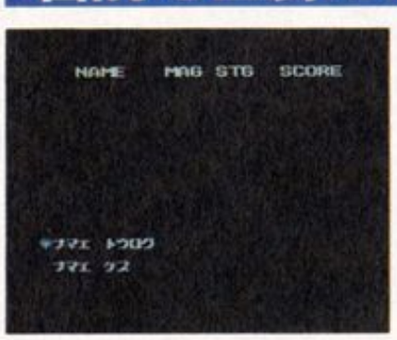
マグ君、メグちゃん、どちらを選ぶ?

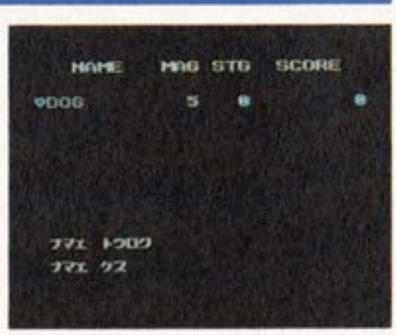
●マグ君が主人公

●メグちゃんが主人公

タイトル画面でセレクトボタンを押すと「マット・メグ」と「メット・マグ」の好きな方を選べるんだ。スタートボタンを押して「SET SIDE B」と表示されたら、ディスクを裏がえそう。

名前を登録しよう

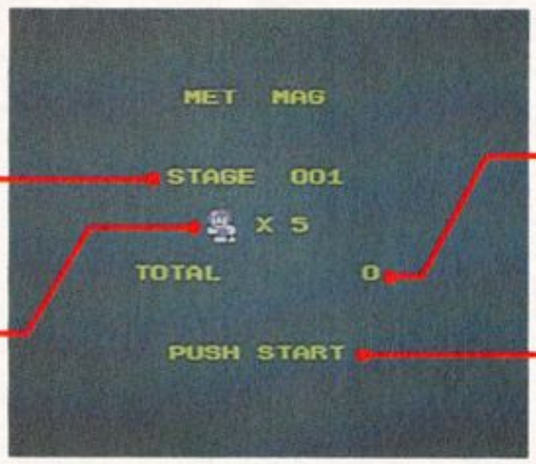




セレクト画面になったら、十字ボタンで「ナマエトウロク」を選ぼう。スタートボタンで、名前登録画面だ。十字ボタンで文字を選びⒶボタンで決定。Ⓑボタンで1文字分キャンセル。名前は8文字まで。終わったら、ENDを選ぼう。セレクト画面で名前を選んでⒶボタンを押せばスタート画面になるぞ。

画面のデータを正しく読もう

●スタート画面……前にセーブしておいたデータが表示される。十字ボタンで面セレクトもできるぞ。スタートボタンを押してディスクを裏返せば、ゲーム開始だ。



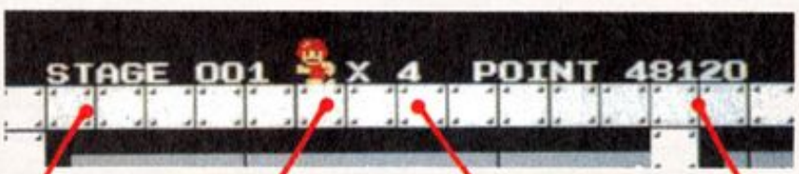
これから挑戦するステージの面数を表示。最終ステージは100面だ！

現在残っているマグ君、メグちゃんのチャレンジできる人数を表示。

現在までの得点のトータルを表示。キミは何百万点得点できるかな？

さあ、スタート！スタートボタンで各ステージが始まるソ！

●プレイデータ……ゲーム中に、その時点でのデータを表示している。よ～く見て、早くクリアするべきか、ボーナスアイテムを取るべきか…などなどの作戦を練ろう！



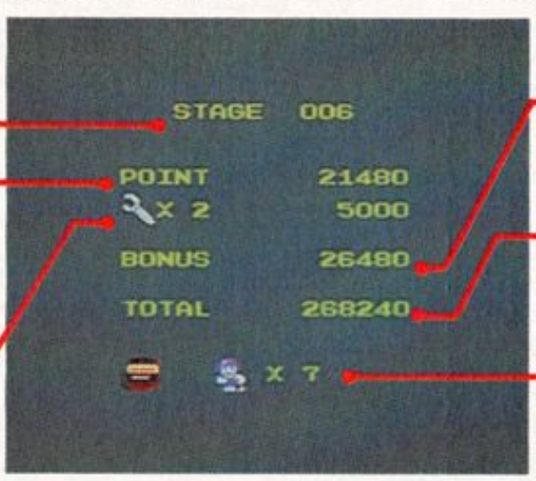
現在チャレンジしているステージ面数を表示

マグ君やメグちゃんの極性に応じて、赤や青に変わる

マグ君やメグちゃんの残りのチャレンジ回数を表示

5万点からカウントダウンするタイムポイント

●ステージクリア画面……各ステージをクリアすると、この画面になる。ゲーム中に手に入れたアイテムや、タイムポイントを表示して、合計点を計算してくれるんだ。



クリアしたステージ面数を表示

クリアした時点での残りのポイント

取ったアイテムの数と得点が表示される

ポイントとアイテム得点の合計点数

それまでの得点と今回の得点の合計

1UPアイテムの表示と、残りのチャレンジ回数

こんな時はゲームオーバー

このゲームでは、敵キャラにやられたためにゲームオーバーになることはない。あくまで自分の判断でゲームをキャンセルするしかないのだ。

ワナにはまったらやりなおし！

失敗してしまったときや、ワナにはまって身動きできなくなったときは、十字ボタンの下とセレクトボタンを同時に押そう。失敗したステージのスタート画面に戻れるぞ。もちろん、残り人数は１人減ってしまうけどね。最後の１人だったら、ゲームオーバー。この画面のときに、十字ボタンでENDを選んで、スタートボタンを押すと、セーブ画面になるぞ。

マメにセーブしておけば便利！

１つのステージをクリアすると、ゲームクリア画面に続いて次のステージのスタート画面になる。このとき、十字ボタンでENDを選べば、セーブ画面になるんだ。十字ボタンでSAVEを選んでスタートボタンを押すと、「SET SIDE A」と表示されるから、SIDE Aを上にしてディスクを入れ直そう。「セーブが終わると、再びタイトル画面になるよ。赤ランプが点灯している間は、絶対にEJECTボタンやRESETボタンにさわらないでね。

キャラクタ&アイテム

マグ君とメグちゃんの進む電磁界にいるキャラクタは、変なやつばかり。敵なのか味方なのかもよくわからない。それに、登場するキャラやアイテムは基本的には同じつくりなのだが、ちょっとずつ違っている。よ〜く見比べてみてね。

キャラクタ
CHARACTER

メット・マグの登場キャラは青い見出し、マット・メグの登場キャラは赤い見出しだ。緑は共通キャラ。

メット・マグ

ファミコンで遊んでいるうち、電磁界に迷いこんでしまった、メカに強い小学生。電磁界のマグチップにより、青(N極)や赤(S極)に変わり、磁力の影響を受けてしまう。

マット・メグ

マグ君を追って電磁界に入りこんだ女の子。マグ君と同じく、マグチップを取ることによって青(N極)や赤(S極)になり、磁力の影響を受けるようになってしまった。

マグチップ

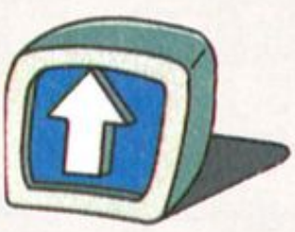
S極

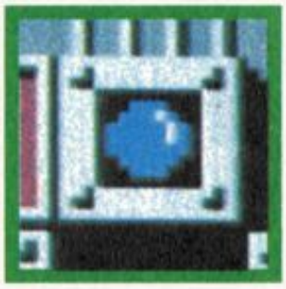
N極

リバース

各ステージごとにあるマグチップをすべて取ると、そのステージの出口が開く。ただし、マグチップにはN極、S極、リバースの３種類がある。マグ君やメグちゃんがN極のマグチップを取ると青になり、N極の極性をもってしまう。同様に、S極のマグチップを取ると赤くなってS極の極性をもち、リバースを取ると、取った時点の極性が反転（N→S、S→N）してしまう。取る順番をうまく考えないと、全部取れないぞ。

磁力ブロック



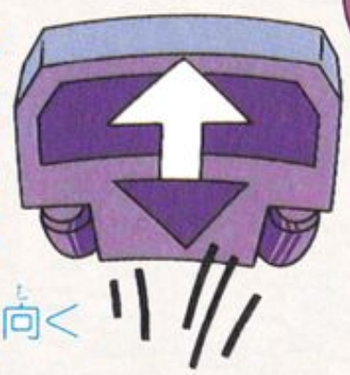


上の４つのブロックは矢印の方向に、左の丸いブロックは全方向に磁力を発生

磁力を発生させているブロック。赤はS極、青はN極だ。マグ君やメグちゃんの極性により、利用できたり、ワナになったりする、いわばキーポイント。たとえば、マグ君、メグちゃんが青のN極だったら、S極の赤いブロックに引きつけられ、N極の青のブロックには反発するってワケ。

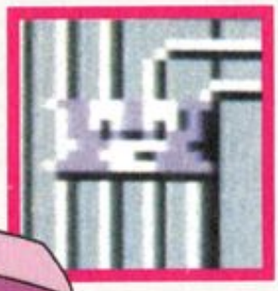
タラップ

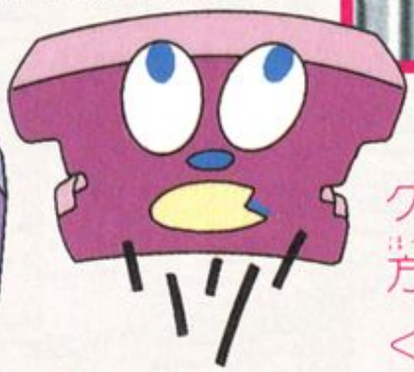
電磁界で上下や左右に動きまわっている。人や荷物を乗せて移動してくれる便利で役に立つキャラクタだ。



マグ君の電磁界では、矢印マークのタラップだ。動く方向に矢印が向くからね。

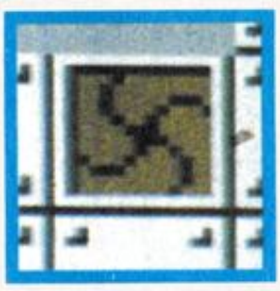
タラッパー



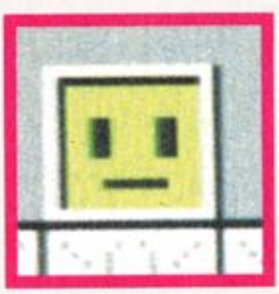


一方、メグちゃんの方では、動く方向に目玉が動くヒョーキンキャラのタラッパー。笑っちゃいそう。

出口



各ステージに1つずつしかない出口。最初は閉まっている。マグチップを全部取らなければ、開けることはできないよ。

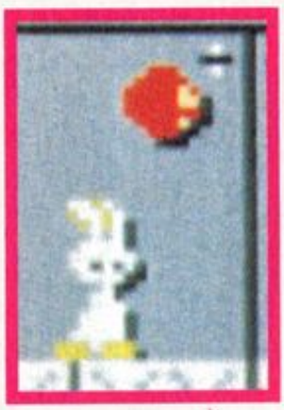


ベーダー

人を見つけると、体当たりしてダメージを与える短気なヤツら。うまく利用すれば、高いところに移れるソ。

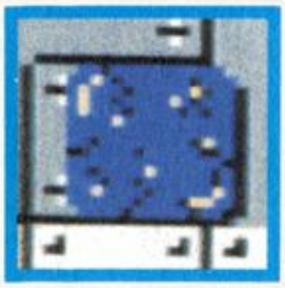
たえずキョロキョロし、マグ君を見つけると大口を開け飛んでくる。

ヒスビット



ヒステリーを起こし、メグちゃんがくると、一目散に走ってくる。

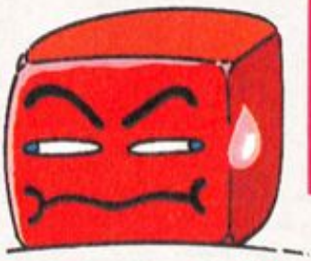
マグネタイト



赤い色はS極、青い色はN極の極性をもつ。マグ君やメグちゃんの極性はもちろん、磁力ブロックの極性にも影響される。移動させることができるぞ。

磁性を帯びた鉄鉱石。マグ君の使い方しだいで、敵にも味方にもなるはずだ。うまく利用しないと損だゾ。

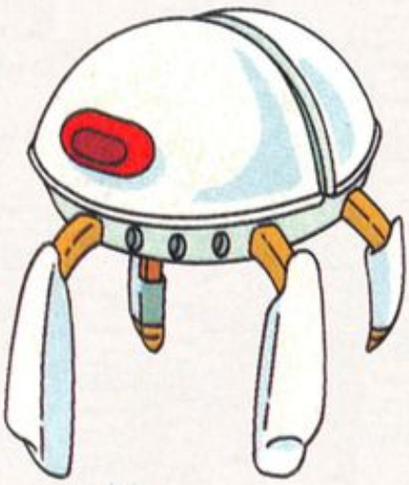
ヒロユキ



で〜んと居座っているお荷物キャラ。意味ありげな顔をしているけど、何も考えてない。メグちゃんの使い方しだい。

クラブ

自分のテリトリーに人や物があると排除しようとする性質をもつ。利用しようとしたキャラを動かされてしまうこともある。



電磁界のガードマン・ロボット。マグ君が利用しようとしていたマグネタイトを、移動させてしまったりするヤなヤツだ。

ガドン

ガドンパンチを放つ左腕。つっぱりが得意な右腕。ともに要注意なのだ。

アイアンバーガー

飛び道具で攻撃してくるが、この攻撃をうまく利用できる。

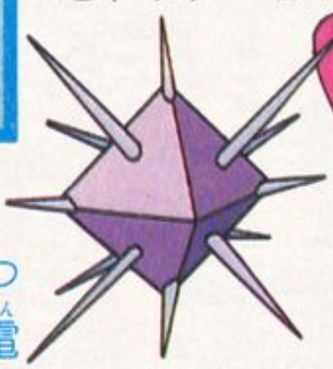
浮遊型監視ロボット。人を感知すると、電磁波を飛ばす。

和尚

雲に乗り、人を見るとすぐ、得意の「喝」を飛ばすヤツ。

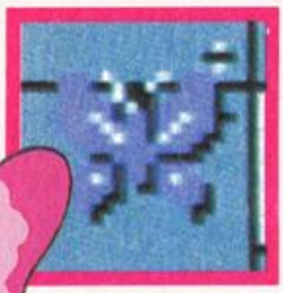
トゲボウ

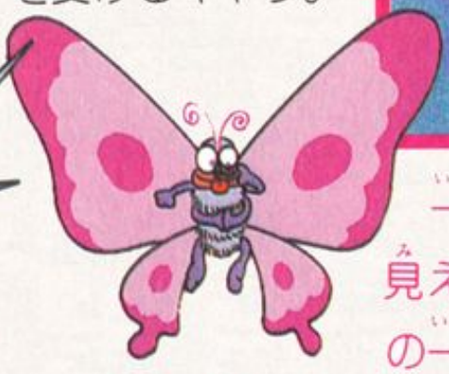
空中を飛びまわり、接触すると、ダメージを受けるキャラ。



電磁界を自由に飛び回っている浮遊電子の一種。青と黄がある。

ウィム

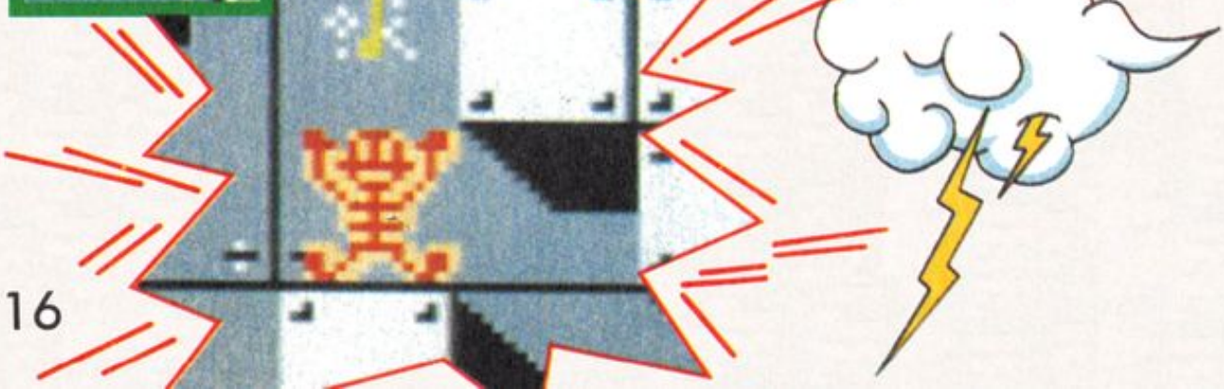




一見無害に見えるが毒蛾の一種。青と黄では青のほうがダメージ大。

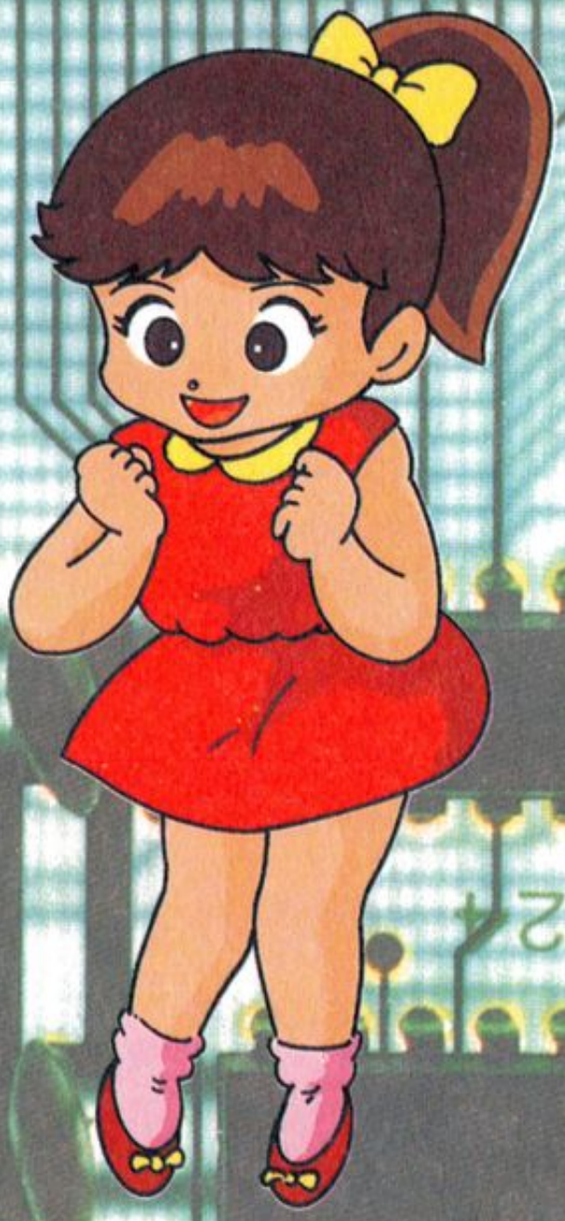
クラウニィ

電磁界に発生する雲の一種。なぜか電気を帯びていて、鋭い放電をくりかえす。放電のダメージは大。



テクニック集

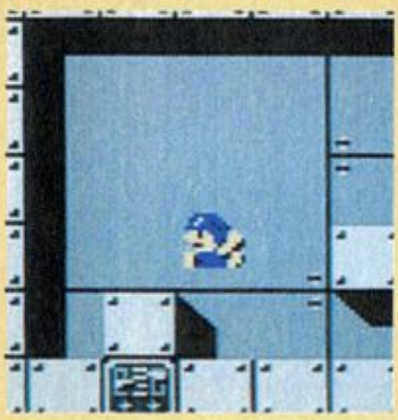
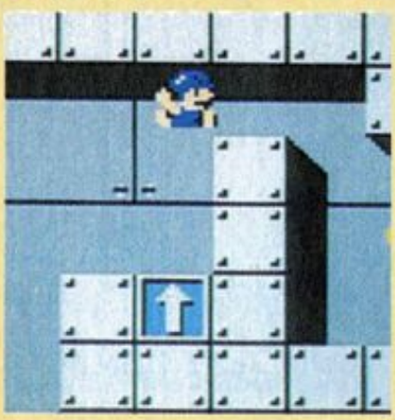
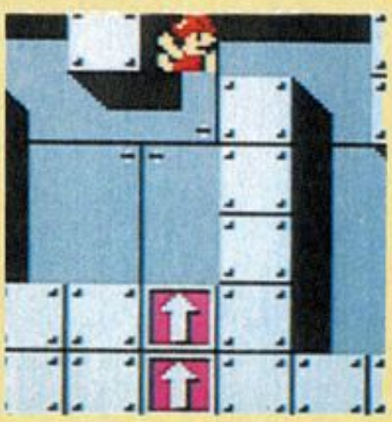
マグチップを取ると、その極性に変わってしまうマグ君とメグちゃん。2人の行く手には電磁界の磁力のワナが待っている。よーく考えて進まないと、ワナにはまって身動きがとれなくなってしまうことがあるから、このテクニック集でジックリ研究しよう。



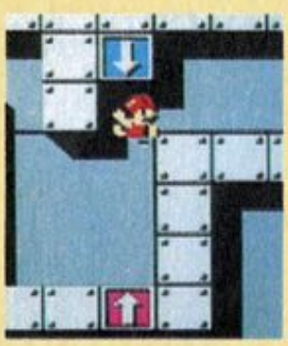
基本テクニック
BASIC TECHNIC

そう簡単には進めない電磁界を切りぬけるために、
ぜひ覚えておきたい基本テクのあれこれだ。

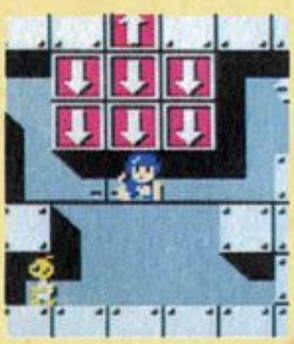
タテ方向のジャンプ力をチェック！

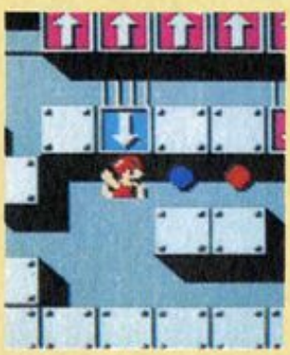
マグ君もメグちゃんも、自分の背丈の1.5倍の高さまでジャンプできる。つまり、ブロック１個分のジャンプ力があるってわけ。でも、反発する磁力ブロックが１個ある場合は２個分、反発する磁力ブロックが２個ある場合は３個分ジャンプできる。



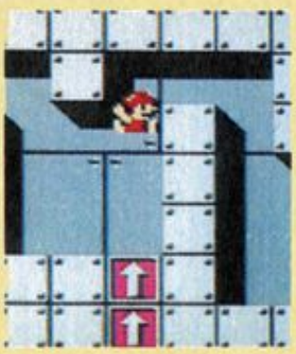
下で反発し、上から引きつけられるので、ラクラクジャンプ！



２段重ねで上から引っぱられると、落ちないで渡れちゃう

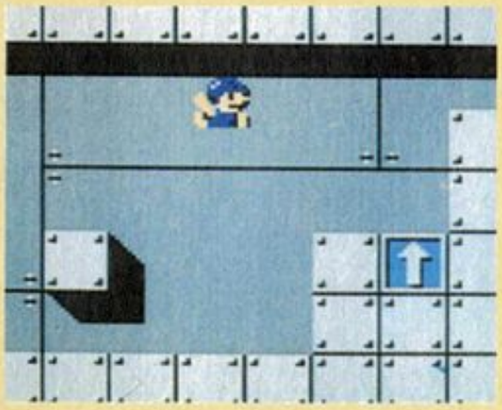


上から引きつけられる力を使って、ブロック２個分のジャンプ



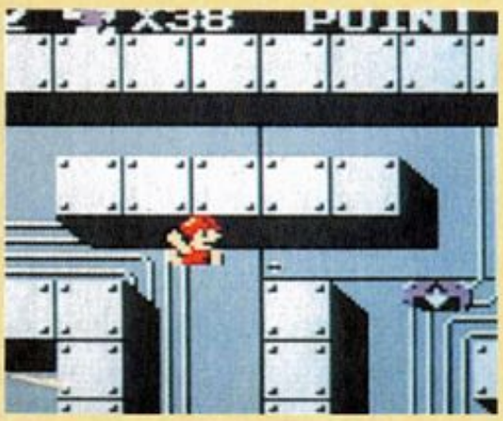
２段重ねの反発力を使うのはタイミングがむずかしい

ヨコ方向のジャンプ力をチェック！



■上に障害物がない場合

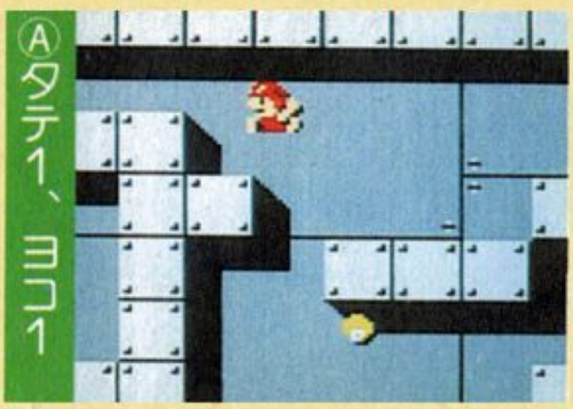
ブロックからブロックに横に移動するとき、頭上に何も障害物がなければ、ぎりぎりブロック３個分開けて飛び移れる。なるべくブロックの端からジャンプしよう。

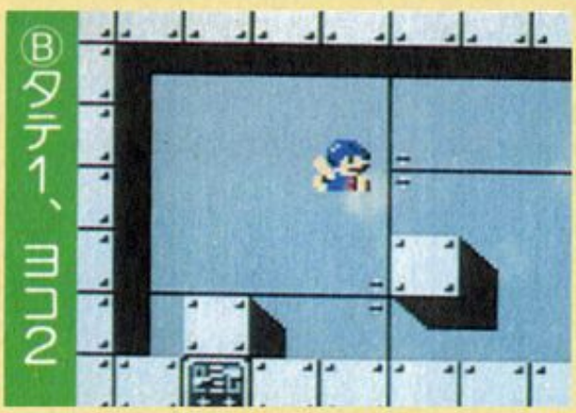


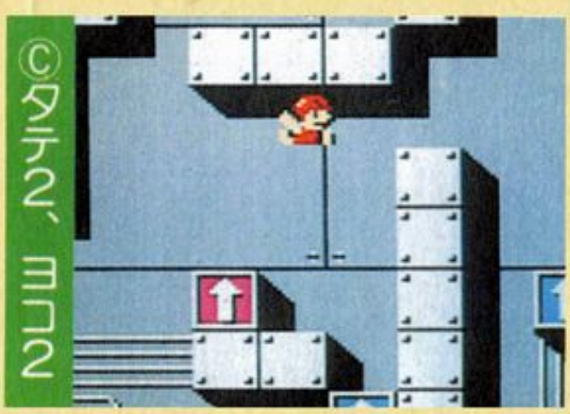
■上に障害物がある場合

横に飛び移るとき、頭のすぐ上にブロックがある場合は、ブロック３個分を飛ぶことはできない。この場合は、ぎりぎりブロック２個分しか飛び移れないのだ。

タテ・ヨコ複合のジャンプ力をチェック！





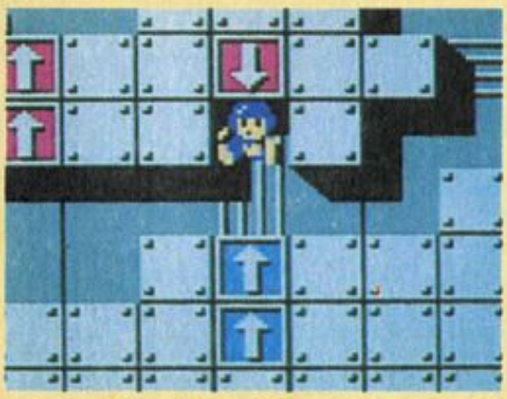


通常のブロックを飛び移るときは、ⒶⒷのように、タテ１ブロック、ヨコ２ブロック分のジャンプしかできない。でも、Ⓒのように、ジャンプする踏み切りブロックが反発する磁力のものだった場合は、タテ２ブロック、ヨコ２ブロック分ジャンプできる。下の反発力が大きければ大きいほど、高く飛べるってわけ。

ワナに気をつけろ

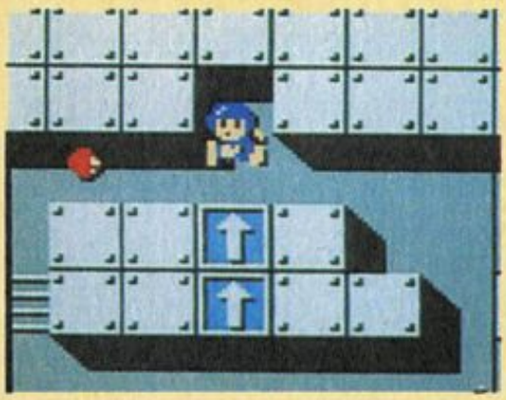
LOOK OUT ON TRAP

電磁界では、いたるところにワナが仕掛けられている。よほど注意しないと、身動きできなくなるゾ！



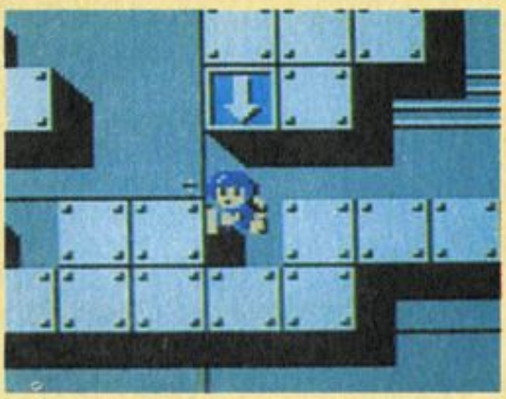
上にはまりこむ①

下からの反発力、上からの引力で体が宙に浮いてしまう。上が平らになっていれば抜けられるけど、段差があると、はまりこんでアウト。



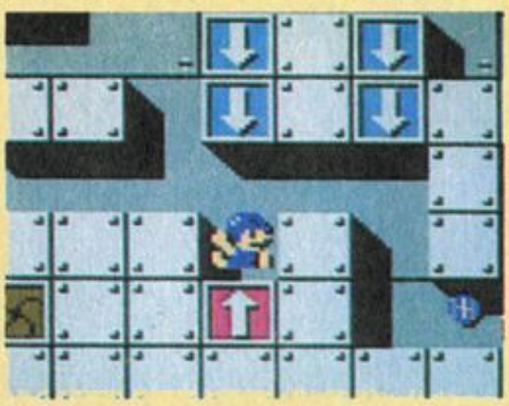
上にはまりこむ②

下に反発する磁力ブロックが２段重ねのときも、体が空中に浮いてしまう。上が平らな場合は抜けられるけど、段差があると、はまりこむ。



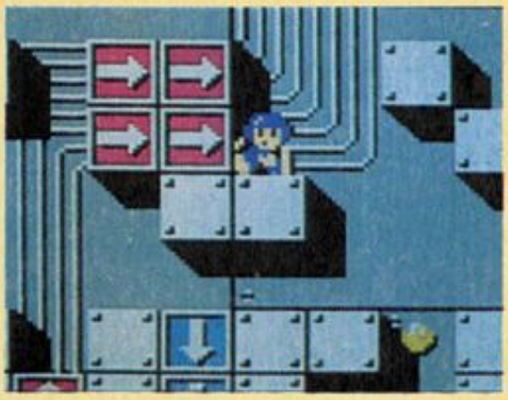
下にはまりこむ①

上からの反発する磁力に押さえつけられてしまうと、ふつうはジャンプできるブロック１個分の穴から脱出できなくなってしまう。



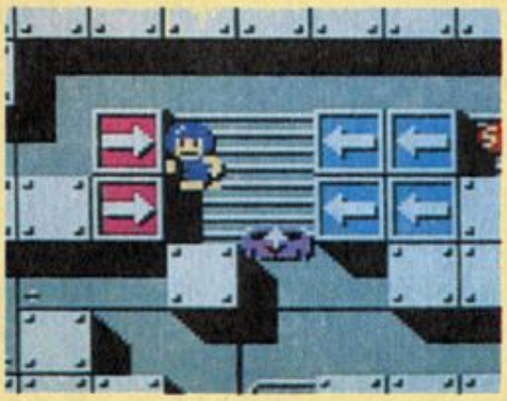
下にはまりこむ②

上からの反発する磁力、下からの引っぱる磁力が作用して、落とし穴から抜けだせなくなる。自分の磁力を反転させれば通れるんだけどネ！



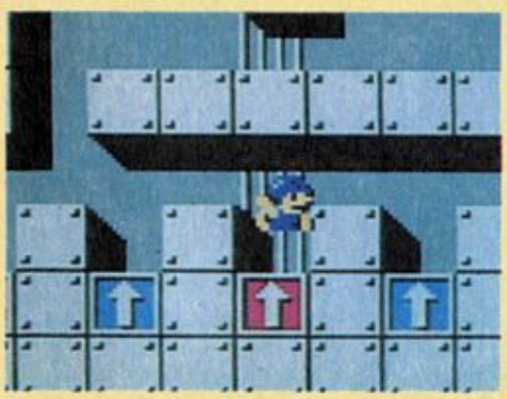
横に押さえつけられる①

横に引きつける磁力がある場合、特に2段重ねのときはピッタリ引っぱられて身動きできない。上も2段になってるから、跳んでもダメだ。



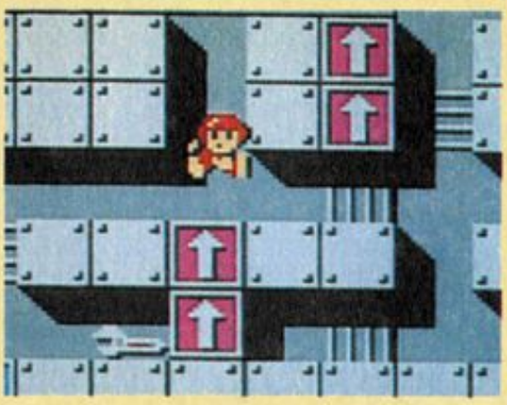
横に押さえつけられる②

左右に相反する磁力ブロックがある場合は注意！　片方に引きつけられ、もう一方に反発して、ブロックに押しつけられてしまうソ。



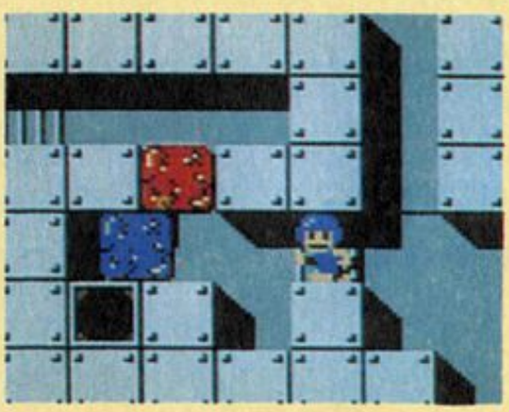
はまるほうが悪い簡単なワナ

穴の下に引きつけられる磁力ブロックがある場合、一度入りこむと出られない。穴に落ちなければ渡ることはできる。引っかかっちゃダメ！



テクニックさえあればOK！

一度つかまると脱出不可能だが、体が浮く瞬間にジャンプできる。ジャンプしたら、上からも下からも脱出可能。でもかなりむずかしい。



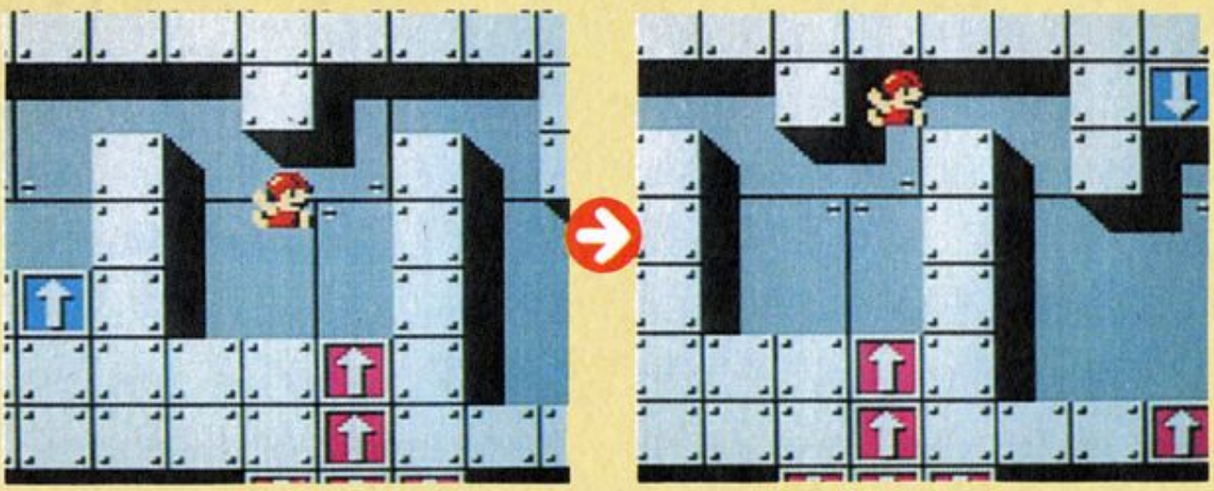
自分でワナを作ってしまう？

マグネタイトやヒロユキなどを利用して脱出口を作ろうとしたとき、移動させる場所を考えておかないと、抜けだせなくなってしまう！

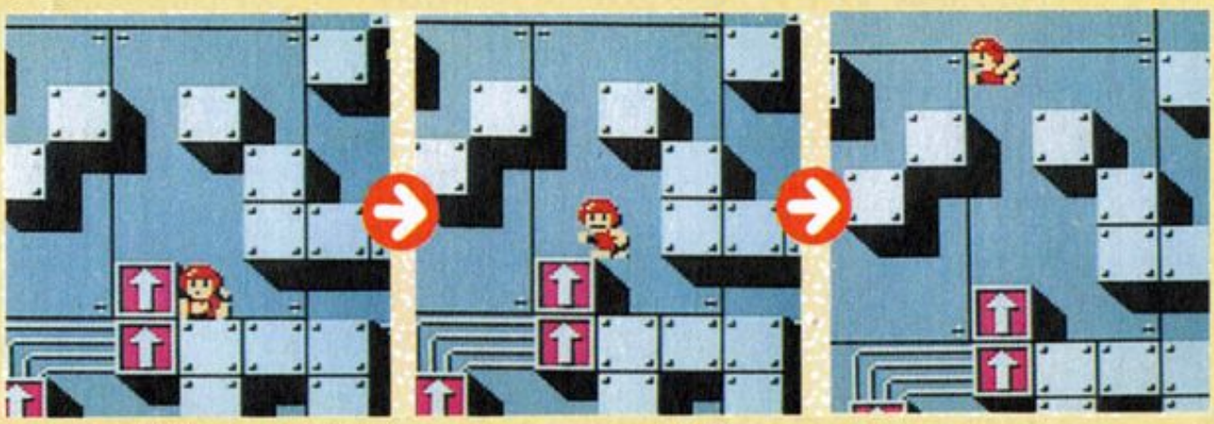
応用テクニック
PRACTICAL TECHNIC

基本テクをしっかり覚えたら、次は応用テクだ。これさえマスターできれば、あとは行動あるのみ！

2段重ねの反発力でジャンプする

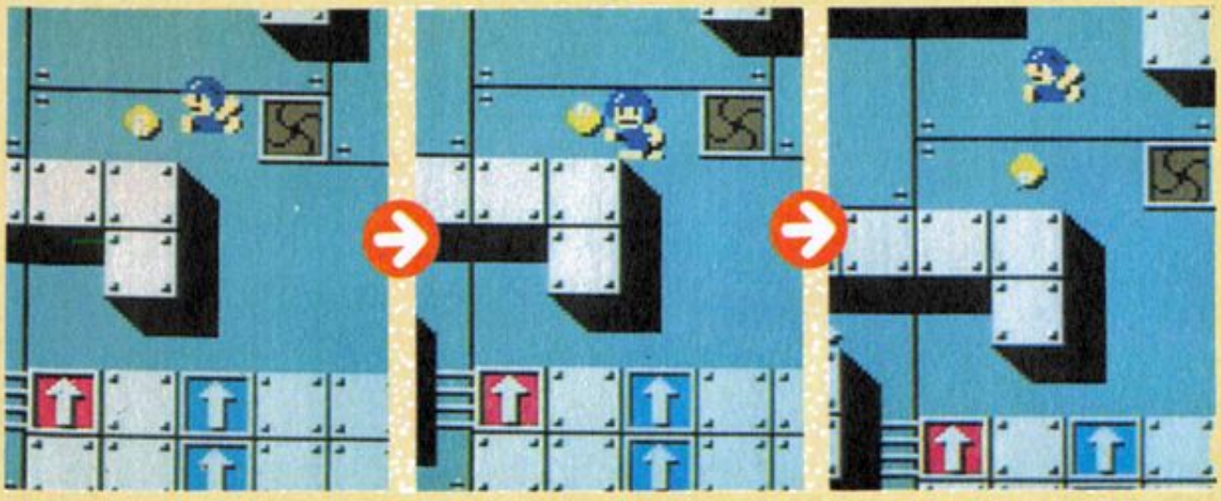


反発する磁力ブロックが2段重ねになっているところでジャンプするのは、体が浮いてしまいむずかしい。その手前でⒶボタンを押しっぱなしにして連続ジャンプをし、十字ボタンで磁力ブロックに移動すれば、簡単に2段重ねを跳ぶことができる。



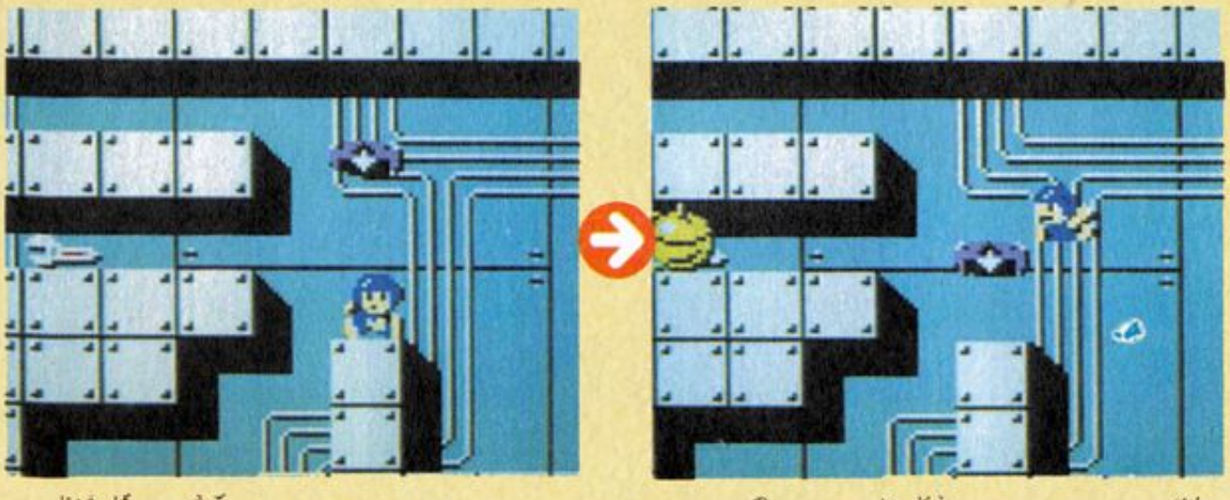
もし反発する磁力ブロックの2段重ねがつきだしていて、まわりに足場がなかったら、磁力が作用しないブロックの端ぎりぎりに乗り、連続ジャンプして跳ぼう。

ジャマなチップを取らずに進む



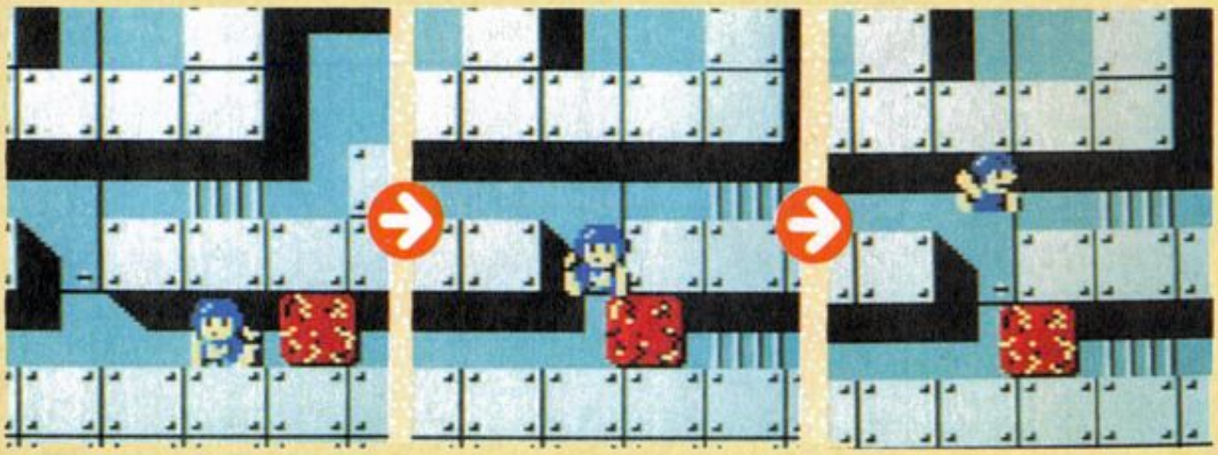
電磁界を進んでいくうちには、マグチップを取りたくないときもあるはずだ。そんなとき、足場が平らな場所なら問題ないが、段差があると大変だ。そこでどうするかというと、その場でⒶボタンを押しつづけてジャンプをくりかえし、そのまま軽く移動してブロックの端に乗る。あとは簡単、ブロックの端からチップを取らないようジャンプして跳びこせばいいだけだ。

タラップ、タラッパーの真下から乗る



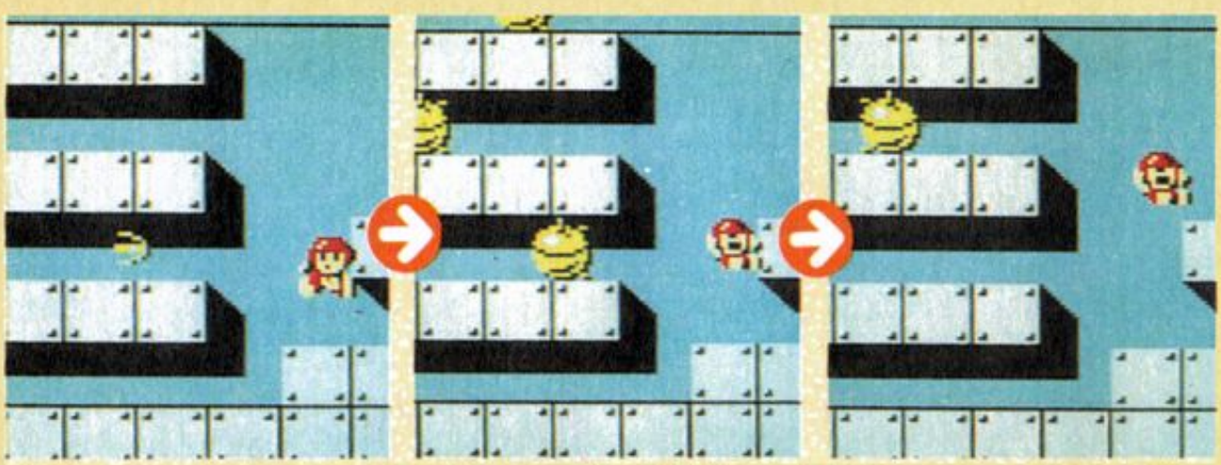
上下に動くタラップやタラッパーに乗って移動するのって便利だね。これはふつう、左右から跳び移るんだけど、その足場がないときは、真下から跳び乗ることもできるんだ。まずブロックの右か左の端ぎりぎりに立ち、真上のタラップが降りてくるのを待つ。次に、タラップが頭の高さぐらいに来たとき、外に向かってジャンプ。すかさず空中で反転し、タラップに乗る。

キャラクタを利用してジャンプする



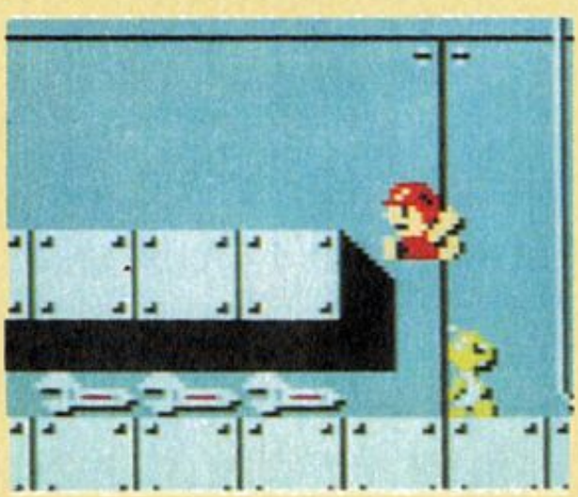
●マグネタイトやヒロユキを使って高いところに跳び移る

マグネタイトやヒロユキを運んでくることが可能なときは、反発力を使って押したり、引力を使って引っぱったりして運び、足がかりにして、そこからジャンプ！



●アイアンバーガーや和尚の飛び道具を利用してジャンプする

アイアンバーガーの電磁波や、和尚の「喝」に当たると跳ばされるのを利用し、当たる直前にタイミングよくジャンプする。ダメージで跳ばされる力＋ジャンプ力でより高く跳べるゾ。

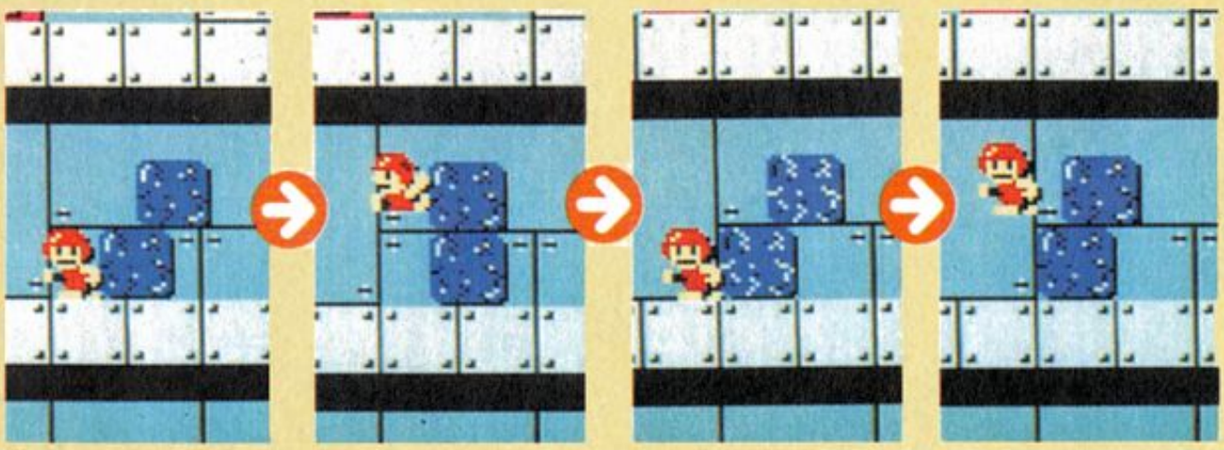


●敵キャラの上に乗りジャンプ

ベータやヒスビットなど、動きまわるキャラは頭の上に乗ることができるから、踏み台にして高いところにジャンプできる。トゲボウやウィムに接触したときのダメージを使ってもOK。

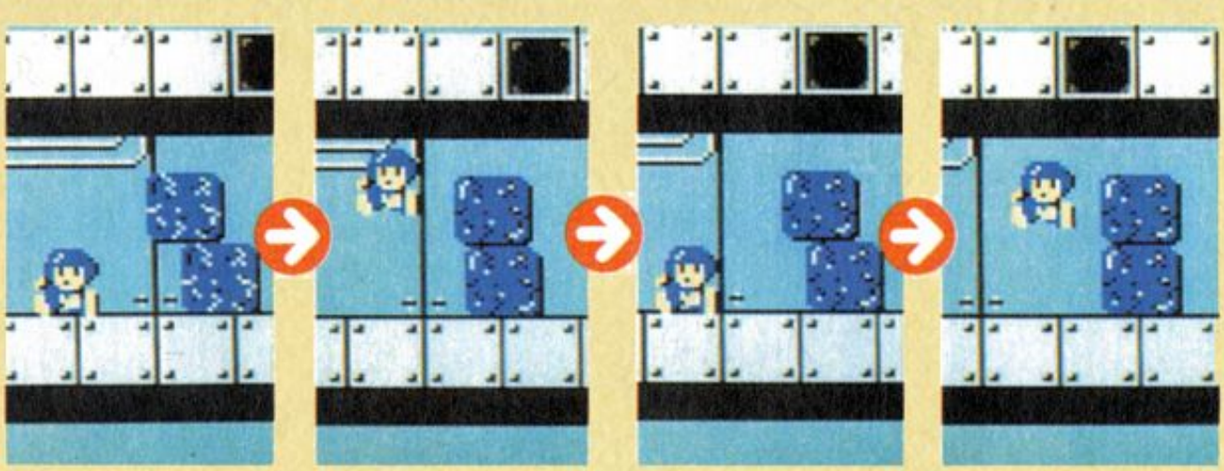
マグネタイト(ヒロユキ)が重なっていたら

重ねマグネタイト(ヒロユキ)の移動は、進行上とても有効な手段だ。高い場所のマグチップやアイテムを取るとき使うこともできるし、より高いところへ上がることもできる、必修テク。



●極性が違い、引きつける場合

まずマグネタイトやヒロユキに一気に近づく。すると、下が引きつけられて少し手前にずれる。次に、ジャンプして上の段を手前に引きつける。そしてもう一度下の段を少し引っぱる。これをくりかえすことにより、どんどん手前に引っぱることができるってワケだ。



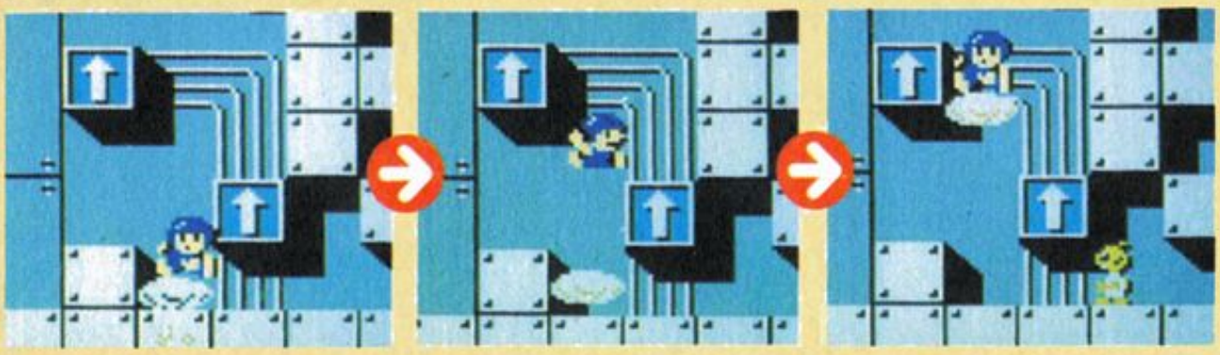
●極性が同じで、反発する場合

マグネタイトやヒロユキと極性が同じで反発する場合は、引きつけるときとちがってタイミングやリズムがむずかしい。まず近づき、下の段が反発して少し離れたら、その時点ですぐにジャンプして、今度は上を少し押す。これをくりかえしながら移動させ、上に乗るときは一気に跳び移ろう。

高等テクニック
HIGH-GRADE TECHNIC

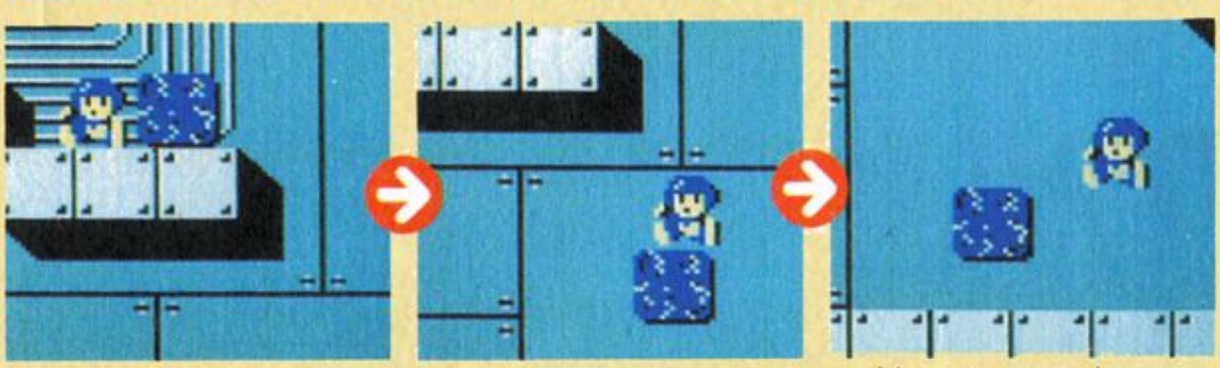
基本&応用テクをマスターしたら、次はハイテクニック。かなりむずかしいので、腕をみがかなければ。

クラウニィに乗り、上にのぼる



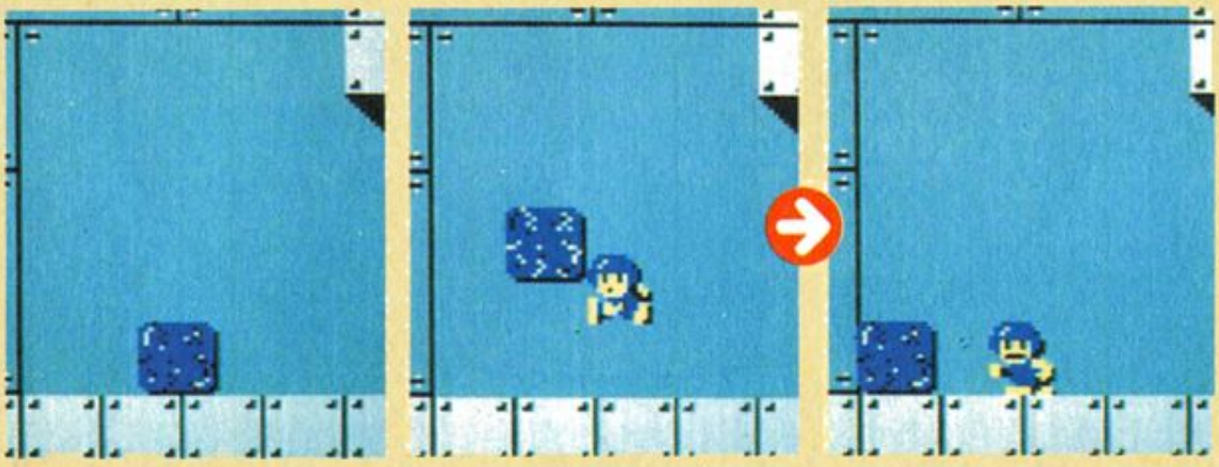
上下に動き、放電しているクラウニィも、上に乗ってしまえば安全だ。上に乗ると当然、重さで下がってしまうが、上に乗った瞬間ジャンプすれば、そのまま上に上がってくれる。でも、タイミングがむずかしいので、何度も練習しないとムリ！

落としたマグネタイト(ヒロユキ)で跳ぶ



マグネタイト(ヒロユキ)を落として、その上に乗り、落ちる途中でマグネタイト(ヒロユキ)を踏み台にしてジャンプする。タイミングが難かしいうえ、やり直しのできないハイレベルなテクニックだ。

マグネタイト(ヒロユキ)の着地を変える



マグネタイト(ヒロユキ)は、ただ落としただけではまっすぐ下に落ちてしまうだけだ。でも、マグネタイト(ヒロユキ)が落ちるのと同時に自分も落ちて、磁力で誘導すれば、着地ポイントが調節できるぞ。上の左の写真と、右の2点の写真とでは、マグネタイトの落ちた場所が違っていることに注目。このテクを使わないとクリアできないステージもあるんだ。簡単なステージで練習しておこう。

●テクを編みだそう●

電磁界の進み方は、だいたいわかったかな？　この世界で使うテクニックは、磁力の極性を使ったものと、キャラクタの特徴を利用したものの2種類だ。それさえ理解すれば、どんどんオリジナルテクニックを編みだせるはずだ。

オリジナルテクニックを編みだすには、まず第1に安全に進めるか？　第2に、確実に進めるか？　第3に、すばやくぬけられるか？　の3点に注意することだ。キミの頭脳でオモシロテクを考えだし、マグ君、メグちゃんの危機を救ってあげてね。

ATTENTION

絶対に守ってほしいこと

いつも遊ぶゲームソフトだから、取り扱いには気をつけて。せっかく買ったソフトをこわすことのないようにネ。

ディスクカードはデリケート

ディスクカードはROMカセットにくらべると、とてもデリケートなんだ。だから、曲げたり、重い物をのせたり、落としたりすると、こわれてしまうことがある。細心の注意をはらって取り扱ってほしい。もちろん、火や水にあてることは厳禁だ。取り扱いはていねいに、この基本をしっかり守ろう。

磁気フィルムに触れるのは禁物！

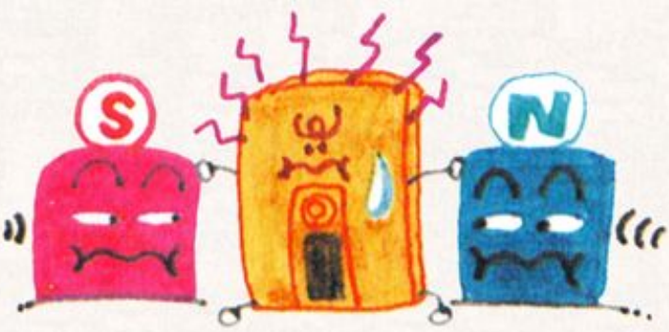
ディスクカードを見ると、長方形の穴がある。そこから見える茶色の磁気フィルムに、ゲームのプログラムやセーブしたデータが記録されているんだ。この部分を指やペンなどでさわると、ディスクがこわれてしまい、ゲームができなくなってしまう。だから、絶対にさわってはいけないソ。これはディスクカードの鉄則だ！

保管場所には注意をはらって

ディスクカードは、ホコリや湿気が大のにがてだ。暑い場所や寒いところもダメ。直射日光の当たるところや、ジメジメした場所も禁物。長くプレイするためにも気をつけよう。

ディスクカードは磁石が苦手

ゲームのプログラムは、磁気フィルムに書きこまれている。だから、そばに磁石を置いたり、テレビなどの磁気をもつものの上に置いたりすると、プログラムがダメになる。



もちろん踏むなんてダメ!!

ディスクカードを踏んづけると、もちろん割れてしまう。ゲームをやめたあとは、机や床の上に置きっぱなし、なんてことはしないで、きちんとしまっておこう。

プレイ中の注意

ディスクドライブの赤ランプがついているときは絶対にEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわっちゃダメ。ディスクシステムの説明書も読もう。

ゲーム進行のポイント

電磁界に入りこんでしまったマグ君とメグちゃんを、無事ラストステージまで進ませ、家に帰してあげるためのチェックポイントはこれだ！

電磁界の進み方をひととおり考えよう

さあスタートだ。各ステージが始まって最初にやることは、そのステージの全貌を見ることだ。ステージが始まったらすぐ、スタートボタンでポーズをかけ、十字ボタンで左右にスクロールしてチェックしよう。第1にチェックすることは、マグチップの種類と数。次に出口の位置。さらにワナになりそうなポイントを確認しておく。そして転送機や魔法の鏡の位置、スイッチの場所をチェック。タラップやタラッパーの動く範囲、攻撃してくるキャラをチェックしておくのもよいだろう。最後に、アイテム類の位置を確認する。

チェックが終わったら、進む道順を考えよう。まず出口に入るときのマグ君やメグちゃんの極性を考えておく。たとえば、赤の磁力ブロックでジャンプしなければ出口に入れないのなら、赤いS極の極性でそこにたどりつかなければいけないってこと。次は、どうしても通らなければ進めない場所と、そこを通るための極性を知る。そのためには、どこでどのマグチップを取ればいいのか？　そこまでわかれば、道順が見えてくるはずだ!!

チャレンジ回数を増やすには

1UPアイテムを取れば、もちろん1人ふえるわけだが、ステージをクリアしたときのタイムポイントが0より多かったら、クリアした時点で1人ふえる。つまり、クリアするたびに1人ずつふえるってことだ。

基本ステージ攻略

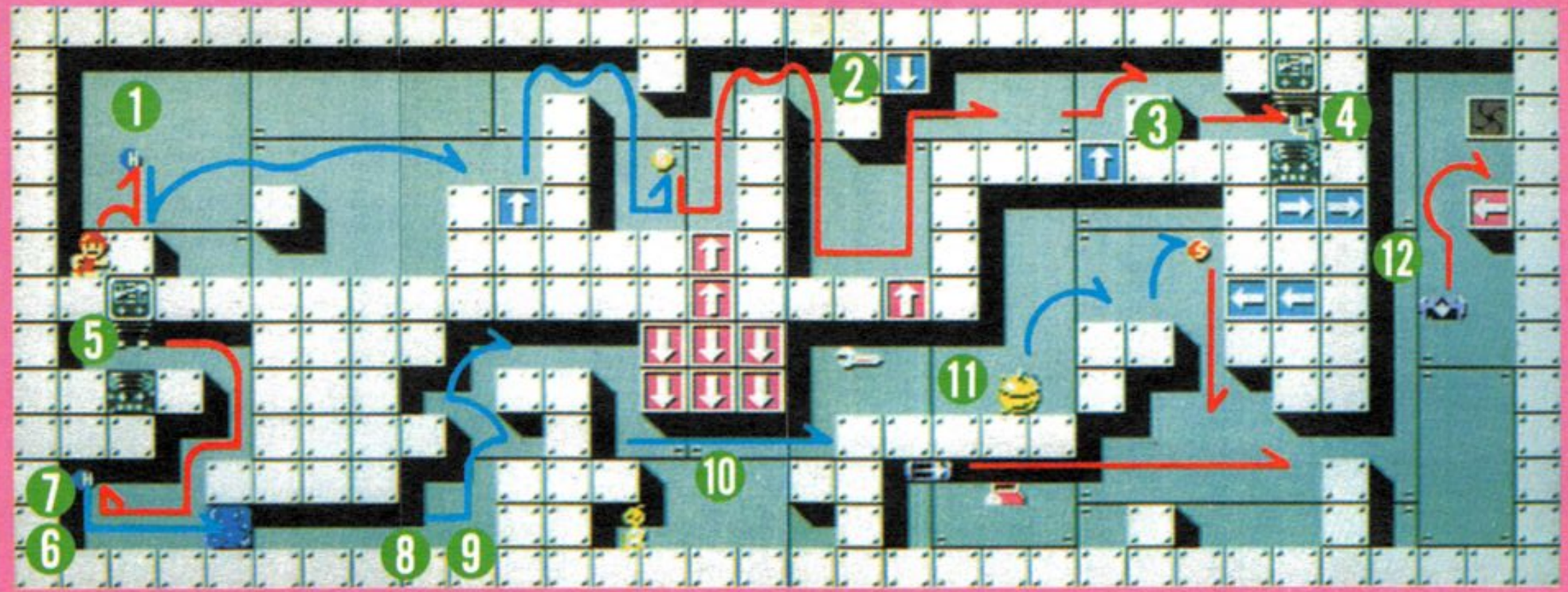
STAGE 001
STAGE 010
STAGE 017

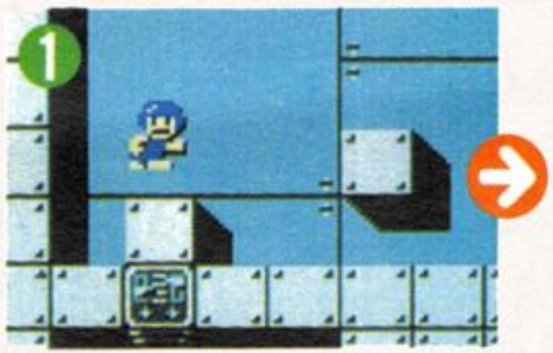
電磁界にうずまく磁力の影響をうまく使い、
マグチップを集め、脱出口を開けよう！
100ステージをクリアして家に戻るのだ!!

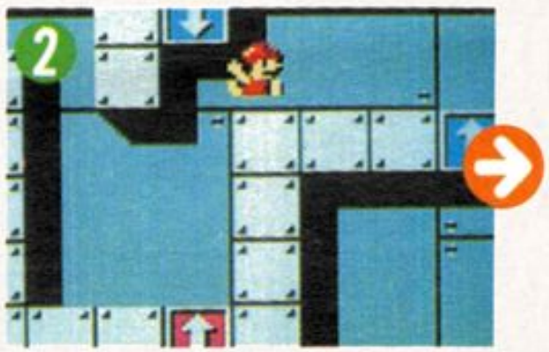
フタロとしは、折り目にそってきれいに切って開けようネ

STAGE 001 基本テクニックを練習する

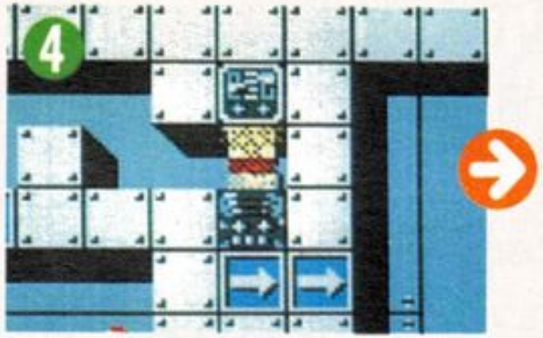
ステージ1は、基本テクを練習するのに最適だ。複雑な道順もないから、しっかりテクを身につけよう。



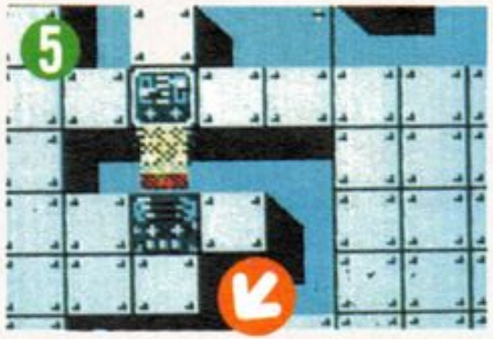




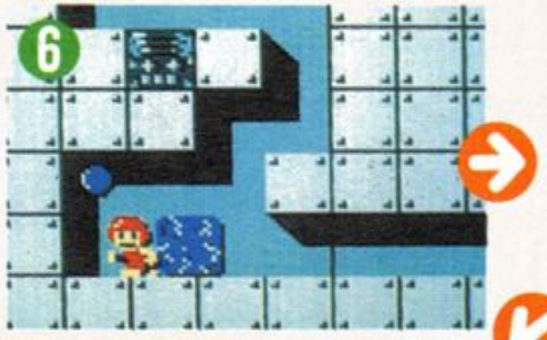
1 2 3 まずはジャンプ。青のマグチップを取ったら、ジャンプの練習だ。極性が同じブロックや違うブロックをうまく利用する。③は青のブロックの左から跳べばOK。

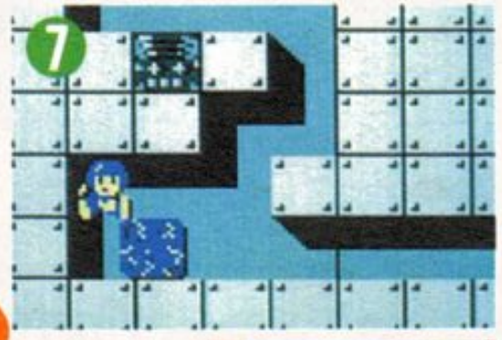


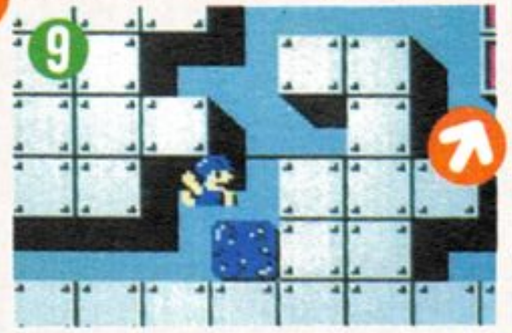
4 ONの状態の転送機に入ると、転送機は自動的に動きだし、マグ君を運ぶ。



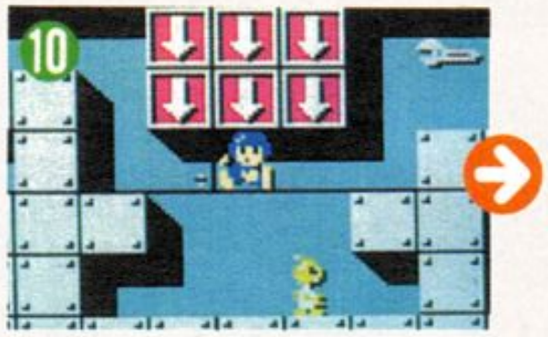
5 もう一方の転送機に体が運ばれてきた。こりゃあ便利だ！



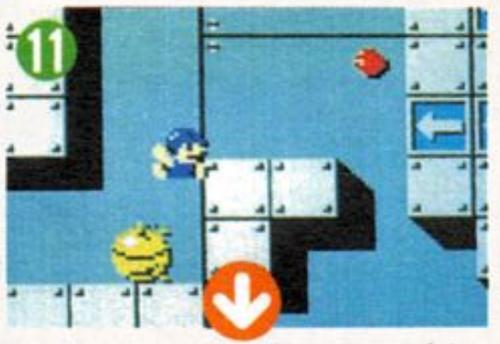




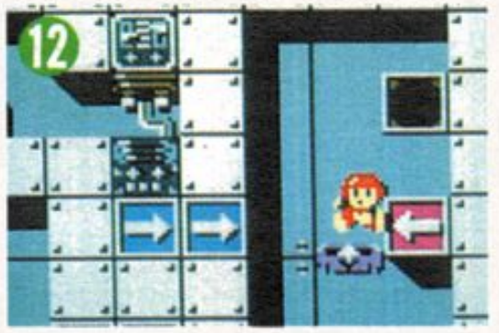
6 7 8 9 現在のマグ君の極性は赤だから、S極ってワケだ。下に降りるとマグネタイトが引きつけられる。そのまま左に移動してジャンプし、青のマグチップを取る。すると、マグ君の極性は青のN極になったため、マグネタイトは反発して右に移動。そのまま右に押していき、行き止まりの壁に押しつけて青のマグネタイトの上に乗り、跳ぶ。



10 マグ君が、反対の極性の赤の磁力ブロックの2段重ねにぶらさげられる。



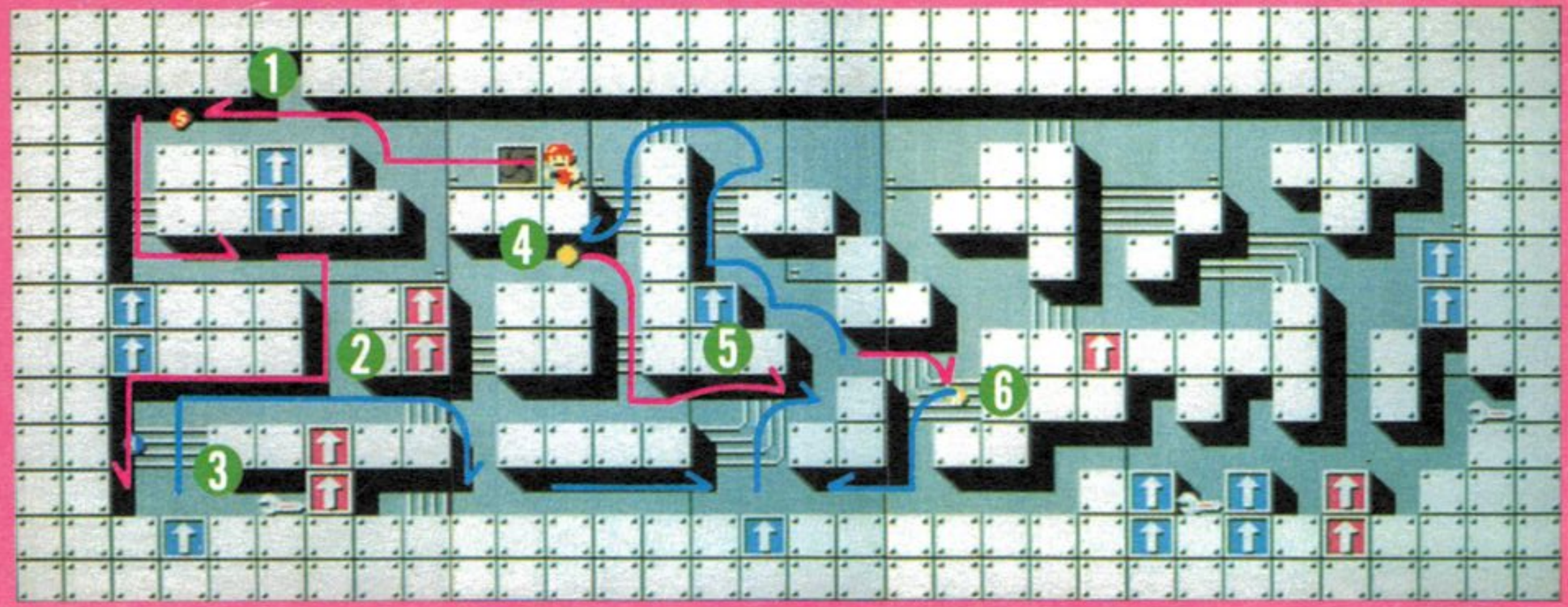
11 普通じゃ跳べない場所もアイアンバーガーの上に乗ってジャンプすれば…。

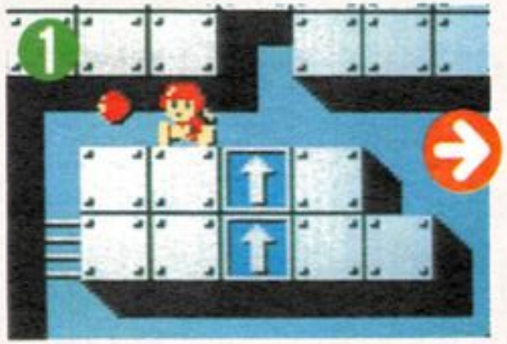


12 最後は上下するタラップに乗ってフィニッシュ！　と思っていたら、その前にワナが！　そのまま乗っていると左に押されるから、右に寄りながら上に跳ぼう！

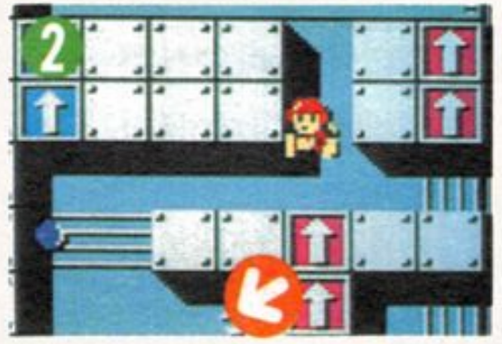
STAGE 010 2段重ねのワナを回避する

このステージには、2段重ねの磁力ブロックを使ったワナがいっぱいある。うまく回りこんで進もう。

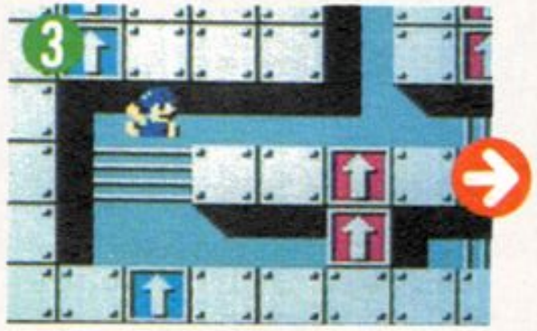




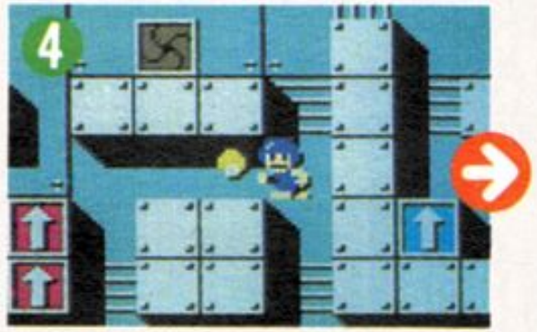
1 マグ君は赤のS極性からスタート。まず左上の赤のチップを取る。ここは青のN極の磁力ブロックだから大丈夫だ。もしマグ君が青のN極性だったらここはワナになっているから通れない。



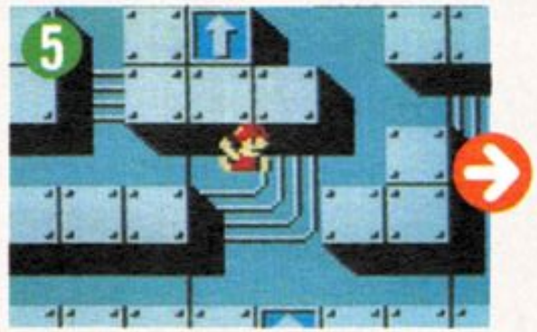
2 赤のチップを取ったマグ君は、赤のS極性になっている。でも、あえて、赤の2段重ねのワナに上から落ちる。落下の勢いがついているから、十字ボタンを左に押していれば通れるソ。



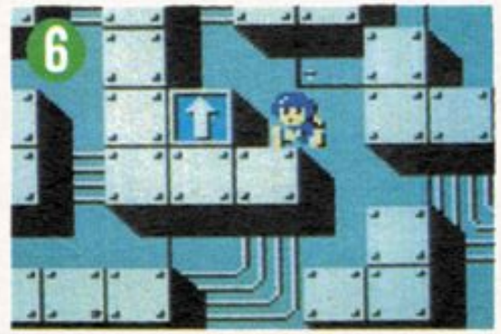
3 リバースのマグチップを取って青のN極性になったマグ君は、反発する磁力ブロックを使ってジャンプ。



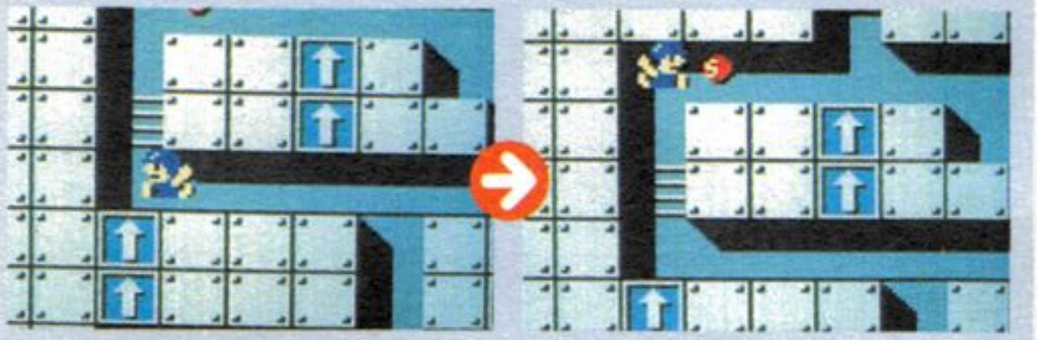
4 マップの中央の青い磁力ブロックを使って青に戻り、リバースのマグチップで再び赤になる。



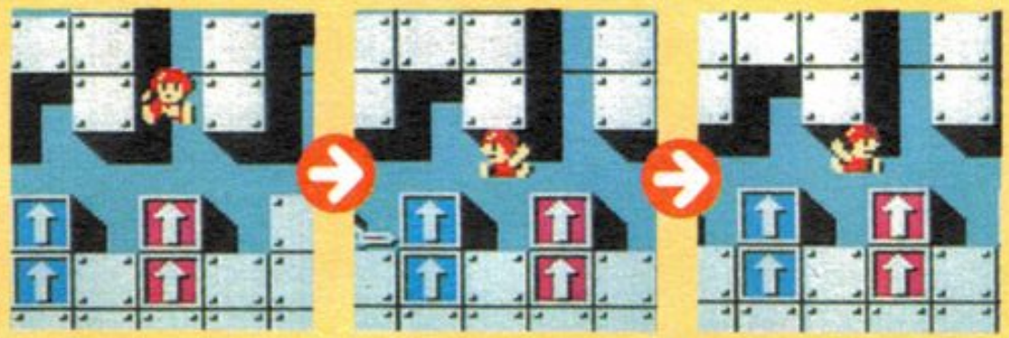
5 赤のS極性になったマグ君は、もう下段には降りられない。ブロックの右端から右にジャンプ。



6 リバースのチップを取って青に変わった。これで出口は開いたから、真ん中の青い磁力ブロックで上る。

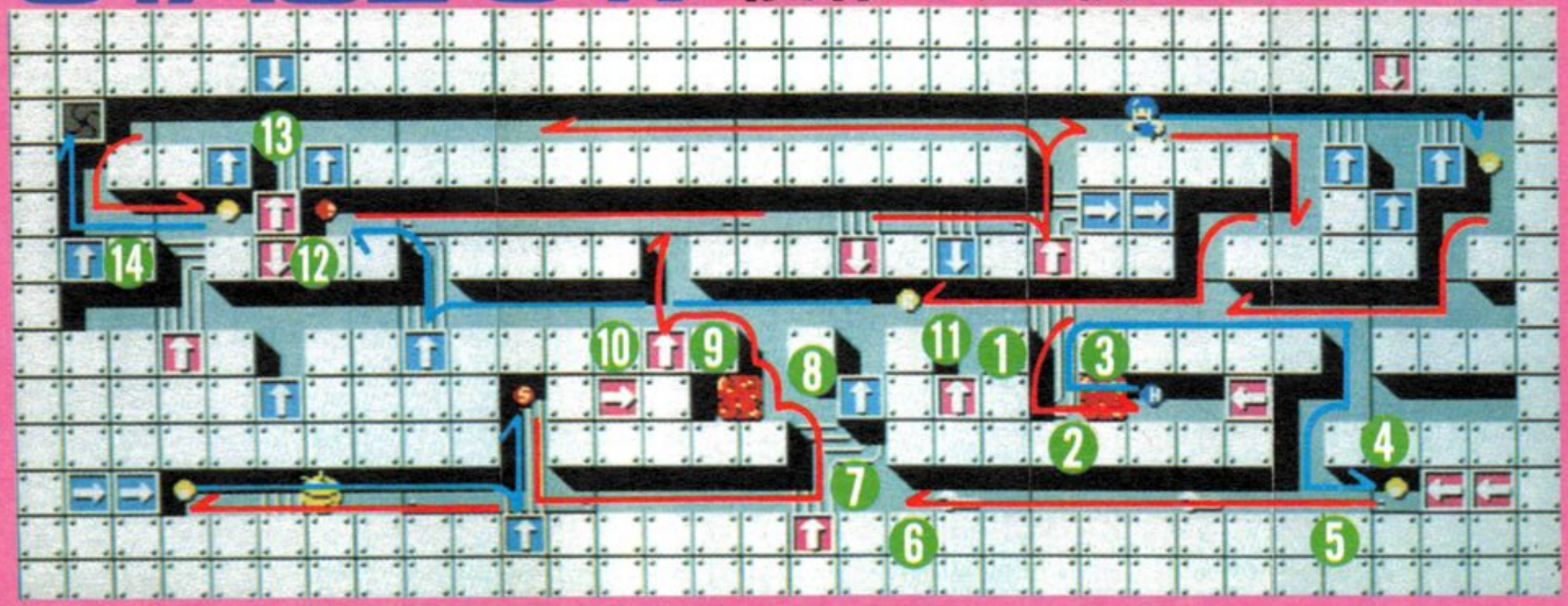


2段重ねの磁力ブロックは単にワナだと思ってはいけない。たとえ頭上にブロックがあっても、磁力ブロックぎりぎりで連続ジャンプし、タイミングをはかって上に行けばOKだ。

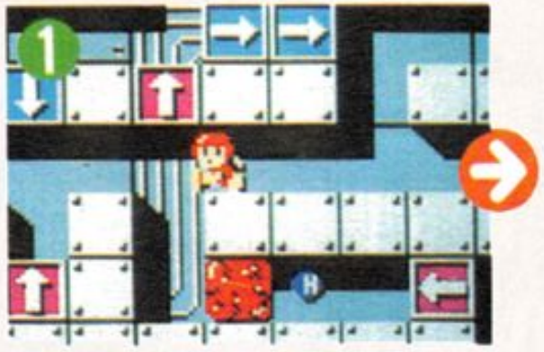


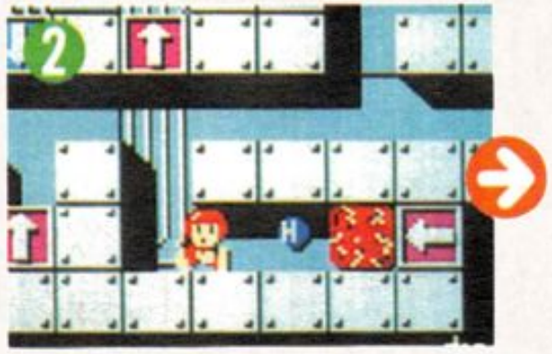
2段重ねの磁力ブロックを飛ぶ自信ができたら、右下のアイテムを取ることもできる。マグ君が赤のS極性の状態で上から落ち、またジャンプを使って脱出する。

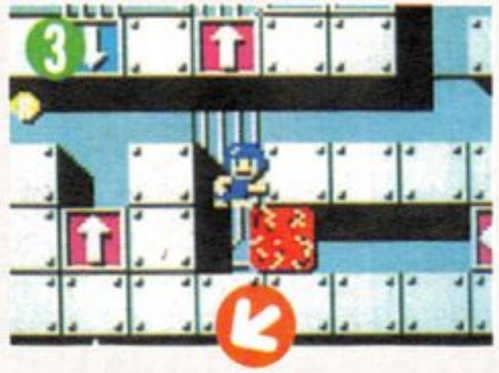
STAGE 017 複雑な道順を考えよう!



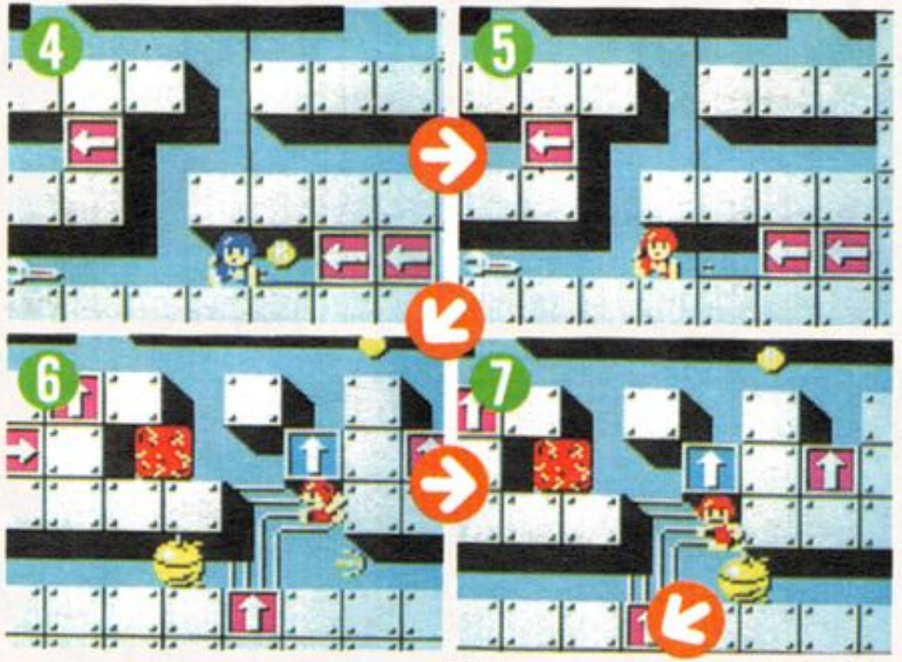
このステージは、最初に道順を考えておかないと、クリアするのはまずムリだ。よ〜く頭をひねって!





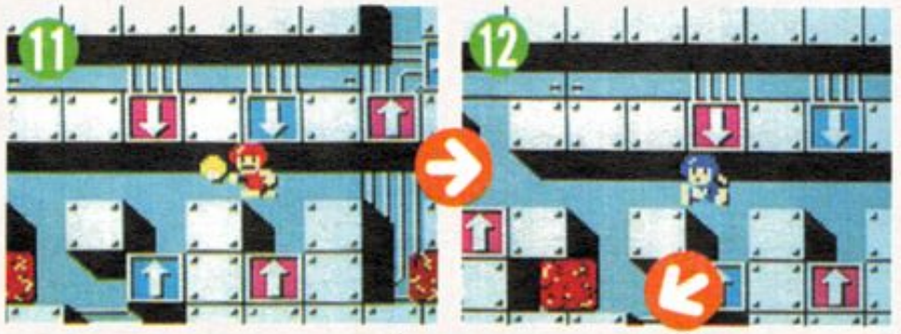


1 2 3 右上のリバースチップを取り、赤の極性になってから降りる。赤のマグネタイトを反発させて押しこみ、青のチップを取ったら、今度は引っぱってきて足場に使う。



4 5 6 7

右下のブロックの引力に引きつけられてリバースを取る。真ん中の空間で敵キャラをやりすごし左側も取る。



11 12

赤のままだとワナに引っかかるので、ぐるりとまわりこんで右側からリバースのチップを取ろう。それから赤のチップを取りに行けばOKだ。

13 14

またまたワナをさけて、最上部に登り、リバースのチップを取る。青のN極性になったら、磁力の反発を利用してジャンプ。これでクリアだ。

8 9 10

マップ左下のリバースを取り、次に赤のチップを取る。赤のS極性になったらまん中でジャンプ。マグネタイトを押しこんでジャンプすると押し戻されて足場に。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示される。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出して、もう一度セットしなおそう。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR. 03	ディスクカードのツメが折れている。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはって使おう。
ERR. 04	違うメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめてみよう。
ERR. 05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名をよく確かめよう。
ERR. 06	違うバージョンのディスクカードがセットされている。カードを確かめよう。
A,B SIDE ERR. 07	ディスクカードの表裏が逆にセットされている。ディスクを出して、正しい向きでいれなおそう。
ERR. 08	違う順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR. 20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

100面クリアでプレゼント

「磁界少年メット・マグ」
を100面クリアすると、
豪華プレゼントがもらえるゾ！

100面クリア後のキーワードと、この上のDOGの三角マークを送ろう。抽選で300名様にDOGライセンスカード、さらに抽選で50名様に最新液晶カラーテレビが当たります。キミの頭脳に挑戦ダ!!　なお当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

締め切り　昭和62年8月末日必着

あて先　〒104 東京都中央区銀座3-11-13
㈱スクウェア「MM全クリ係」

DISK CARD

1987年6月31日初版

磁界少年
メット・マグ

発行　株式会社スクウェア
〒104 東京都中央区銀座3-11-13
☎03-545-3519

編集　株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷　図書印刷株式会社

AUDIO VISUAL ©THINKING RABBIT
MANUAL ©THINKING RABBIT/SQUARE/TOKUMA SHOTEN

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

T4961012873135